FEBBRAIO 1999

PC CD-ROM
PlayStation

GAME ZONE MAGAZINE

LA PRIMA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI COMPLETAMENTE GRATIS

FALCON 4.0

DIVENTIAMO I PADRONI DEL CIELO CON QUESTA FANTASTICA SIMULAZIONE DI VOLO

UNA NUOVA DIMENSIONE DI STRATEGIA

La giovane casa di sviluppo Bungie ha finalmente completato il seguito del suo grande successo dell'anno scorso: parliamo di *Myth II: Soulblighter*. Si tratta di un gioco strategico in tempo reale, immerso in una splendida grafica tridimensionale, nella quale ogni oggetto che incontriamo può essere un ostacolo o una protezione. A questo si aggiunge un avanzatissimo sistema per la gestione tattica degli scontri, che ci permette di sfruttare al meglio le particolari caratteristiche di ciascuna nostra unità disponendole nella formazione più indicata. Teniamoci dunque pronti a schierare arcieri, stregoni e guerrieri nella lunga marcia verso la vittoria!

I negozi della Computer Union diventano ogni giorno migliori! Infatti, da febbraio sarà possibile trovare in questi favolosi punti vendita non solo tutto quello che riguarda l'arte videoludica su PC, ma anche per PlayStation. Grazie a un accordo con Sony, la Computer Union d'ora in poi metterà in vendita giochi, joypad, memory card, periferiche di tutti i tipi per la nostra mitica PlayStation!

IL RITORNO DI INDY

Sono ormai passati anni da quando il professor Indiana Jones è stato presente sui monitor dei nostri computer, ma fra pochi mesi potremo nuovamente indossare il cappello di feltro e impugnare la fidata frusta. La LucasArts, infatti, sta ultimando *Indiana Jones and the Infernal Machine*, un'avventura 3D che promette di stabilire un nuovo standard per quanto riguarda questo tipo di giochi. Indy avrà una quantità di azioni, di armi e di incantesimi a disposizione per portare a termine la sua missione: impedire agli agenti sovietici (siamo nel 1947!) di trovare le rovine della Torre di Babele e il dispositivo misterioso che contengono, apparentemente in grado di scatenare l'inferno sulla Terra...

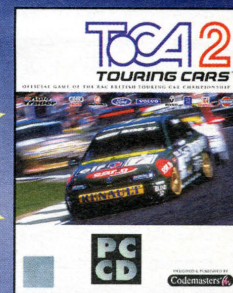
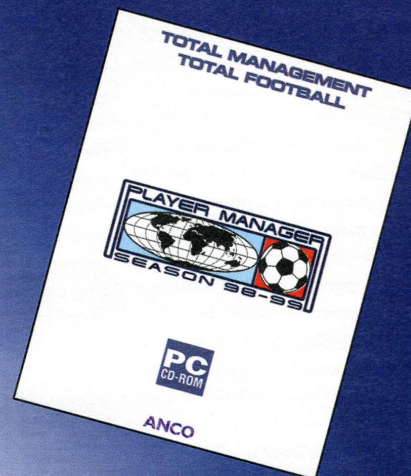
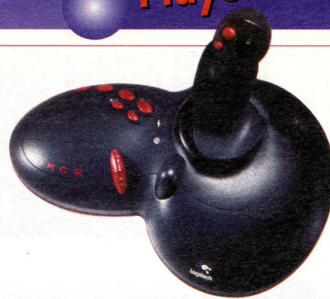
REALIZZAZIONE EDITORIALE
Il Mio Castello SpA
SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola Eraldi
IMPAGINAZIONE
Davide Candiani
ASSISTENTE ALLA DIREZIONE EDITORIALE
Francesca Brenci
TRAFFICO
Gabriella Re, Elena Consoli
Nicoletta Pappalettera
PRODUZIONE
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
STAMPA
Mediagraf, Padova
Registrato presso il tribunale di Milano, n. 808 del 25/11/98

FILM SU PLAYSTATION

Se pensavamo di aver visto il meglio della PlayStation, ci sbagliavamo di grosso. I confini del divertimento videoludico stanno per essere ridefiniti grazie all'ultimo titolo di casa Konami. *Metal Gear Solid* porta il giocatore in una nuova dimensione del divertimento grazie a una sublime caratterizzazione dei personaggi, un taglio cinematografico degno di Hollywood e una giocabilità capace di coinvolgerci al massimo grado. Caliamoci nei panni del soldato perfetto e prepariamoci ad affrontare una missione "impossibile" contro mercenari professionisti, ninja iper-tecnologici e un esercito di guardie, armate fino ai denti!

LOGITECH "WINGMAN" FORCE

Allacciamo le cinture, perché con Wingman Force della Logitech l'impatto della battaglia entrerà di prepotenza nei nostri PC! Grazie alla tecnologia del ritorno di forza dinamico, infatti, questo nuovo joystick renderà le nostre partite sempre meno virtuali. Sotto un aspetto aggressivo e professionale, il Wingman Force nasconde un cuore tecnologico all'avanguardia. Alla base della cloche sono contenuti i servomeccanismi in grado di riprodurre le sensazioni realistiche di una vera battaglia o di una gara al cardiopalmo. Potremo percepire gli effetti dati dal rinculo di un'arma, dalla resistenza della forza centrifuga nelle curve ad alta velocità, oppure le vibrazioni che scuotono la carlinga del nostro caccia quando viene raggiunto da una raffica micidiale. Grazie a un sofisticato sistema di trasmissione dei dati privo di ingranaggi meccanici, la risposta ai comandi del Wingman Force è estremamente rapida e precisa, da cui risultano movimenti fluidi e uniformi. Inoltre, il software I-Force Studio ci permette di programmare i nostri effetti fisici preferiti. Il collegamento del joystick al PC può avvenire sia tramite la porta seriale sia con un interfaccia USB, acronimo di Universal Serial Bus, che garantisce una velocità di risposta ai comandi fino a 300 volte superiore rispetto alle altre periferiche di controllo. Oltre a una tecnologia allo stato dell'arte, il Wingman Force non manca di una dotazione di tutto rispetto in quanto a numero di pulsanti, ed è caratterizzato da un'impugnatura completamente anatomica. In aggiunta ai 9 tasti, tutti rigorosamente programmabili, avremo a disposizione il cappuccetto Hat a 8 direzioni per il controllo delle visuali, il grilletto per il fuoco rapido e la manetta per gestire il controllo del gas. Tutti questi elementi rendono il Wingman Force uno dei migliori accessori da combattimento disponibili sul mercato, ideale per gli appassionati di giochi specialistici sul genere dei simulatori di volo o delle gare automobilistiche, come per gli amanti dei titoli ricchi di azione e d'avventura.

BENVENUTI NELL'ANGOLO DELLE NOVITÀ DEDICATE A UR GEAR, LA PERIFERICA TUTTA ITALIANA, UNICA NEL SUO GENERE, DISEGNATA DA PININFARINA. VOLETE SAPERE PERCHÉ? CONTINUATE A LEGGERE...

UR GEAR NEWS

Dopo l'appuntamento del mese scorso, dove vi abbiamo parlato di tecnologia double device (DDT) e del rivoluzionario concetto del "passato, presente e futuro" sul quale UR Gear si basa, andiamo ad analizzare qualche utilizzo pratico per il videogiocatore del terzo millennio.
I giochi consigliati e, ovviamente, più adatti a UR Gear sono decisamente quelli in prima persona; siano esse avventure, sparatutto in soggettiva, giochi di corsa motociclistica o di sci, UR Gear si rivela decisamente il prodotto "ad hoc" per ognuna di queste categorie, sia se utilizzato in "single device" (cioè come joystick singolo) che in "double device" (insieme con un altro dispositivo di controllo, come un volante o una cloche!).
Qualcuno potrebbe sentirsi "disturbato" dall'indossare un casco, ma tutti coloro che sono riusciti a superare questo ingiustificato scetticismo sono diventati grandi estimatori di questo prodotto; tra gli operatori del settore è poi normale la ricerca di novità e il contratto siglato con la Rage Software per lo sviluppo di cinque titoli e con la DID per la loro intera line-up a partire da *F22 Total Air War* sono risultati che non fanno altro che confermare come la pioneristica idea di UR Gear rappresenti il completamento ideale della macchina da gioco perfetta, senza contare di come si stia parlando di un prodotto italiano al 100%, una periferica che sta riscuotendo consensi in tutto il mondo.

GIOCO DEL MESE

F22 TOTAL AIR WAR
DID/INFOGRAMES (Leader)

I simulatori di volo sono una delle categorie dove UR Gear dimostra al meglio le proprie potenzialità. E quale simulazione poteva dare il meglio se non *F-22 Total Air War* della Digital Image Design? In questo gioco, vestiremo i panni di un pilota al comando di uno dei futuristici F-22 della Lockheed Martin. Le opzioni di gioco sono decisamente tante: potremo affrontare delle missioni di training per prendere confidenza con il nostro velivolo o allenarci a superare indenni situazioni di crisi (come, per esempio, atterrare con un motore solo ed eseguire alla perfezione un rifornimento in volo), intraprendere una campagna e pianificare dal punto di vista strategico le varie missioni.
Insomma, *Total Air* rappresenta il completamento del vecchio F-22 ATF, sempre di DID. Grafica e sonoro sono più che ottimi, la giocabilità è buona e il titolo riesce a dare molte soddisfazioni anche ai non appassionati di simulazioni di volo (sebbene il genere sia quello, per cui la curva di apprendimento non è troppo immediata, a patto di non limitarsi a giocare nella modalità Instant Action, dove il nostro unico scopo sarà quello di abbattere quanti più nemici possibile). I menu di selezione sono piuttosto immediati e non troppo difficili da gestire. I cultori del volo militare non possono lasciarsi perdere questo titolo che rimane comunque fortemente consigliato anche a tutti gli altri i quali, senza difficoltà, potrebbero scoprire un genere di gioco molto più appagante di ciò che si pensi comunemente.

PERCHÉ UR GEAR?

Sino a oggi, le simulazioni di volo sono state "costrette" a mostrare esclusivamente ciò che appariva di fronte al naso dell'aereo, a meno di non utilizzare delle combinazioni piuttosto improbe di tasti per voltarsi "virtualmente" a sinistra e a destra. Utilizzando UR Gear e attivando la modalità di cockpit virtuale tutto diventa molto più naturale, semplice, con una giocabilità accresciuta dalla possibilità di poter facilmente controllare cosa c'è alla nostra sinistra e alla nostra destra con un semplice, minimo, movimento della testa.
A questo si aggiunge il fatto di poter anche effettuare più efficacemente il puntamento di un missile verso un bersaglio non di fronte a noi. Questo, in sintesi, si può facilmente tradurre con una sola parola, "realismo", alla quale se ne possono aggiungere un paio di altre: "senza paragoni".
Per coloro che volessero scaricarsi da Internet l'ultima patch di *F-22 TAW* l'indirizzo al quale collegarsi è http://www.did.com/patches/tawpatch.htm , oppure www.unionreality.com

CLASSIFICHE

PC

1°	FIFA 99 (CTO)
2°	BALDUR'S GATE (HALIFAX)
3°	TOMB RAIDER 3 (LEADER)
4°	CAESAR 3 (LEADER)
5°	TRESPASSER (CTO)
6°	CARMAGEDDON 2 (LEADER)
7°	FALCON 4.0 (LEADER)
8°	POPOLOUS 3 (CTO)
9°	SPEED BUSTERS (3D PLANET)
10°	AOE RISE OF ROME (MICROSOFT)

PlayStation™

1°	TOMB RAIDER 3 (HALIFAX)
2°	FIFA 99 (CTO)
3°	CRASH BANDICOOT 3 (SONY)
4°	ISS PRO 98 (HALIFAX)
5°	RESIDENT EVIL 2 (SONY)
6°	ABE'S EXODDUS (HALIFAX)
7°	SPYRO THE DRAGON (SONY)
8°	TOCA 2 (HALIFAX)
9°	GRAND TURISMO (HALIFAX)
10°	TEKKEN 3 (SONY)

CASA: HASBRO INTERACTIVE SVILUPPATORE: MICROPROSE PREZZO: L. 99.900
WEB: www.falcon4.com DISTRIBUTORE: LEADER GENERE: SIM. VOLO

FALCON 4.0

DEDICATO A...

Tutti gli appassionati di simulazione di volo da guerra. Con Falcon 4.0 potremo pilotare uno dei più evoluti caccia americani riprodotto fin nei minimi particolari, e gettarci in furiosi combattimenti testa a testa nei cieli di Corea.

GIÀ ACCLAMATO COME UNA CLASSICO, ECCO *FALCON 4.0*, L'ULTIMO CAPITOLO DI UNA VERA E PROPRIA EPOPEA CHE CI VEDE AI COMANDI DI UN AEREO DA CACCIA IMPEGNATO IN BATTAGLIE ULTRAREALISTICHE.

Passione e cura dei dettagli erano gli elementi caratterizzanti di uno tra i più grandi simulatori di volo da combattimento di tutti i tempi, il favoloso *Falcon 3.0*, ma con il nuovo capitolo dedicato al caccia contemporaneo F-16 Fighting Falcon gli sviluppatori di casa Microprose hanno veramente superato sè stessi. Possiamo affermare infatti che il nuovo *Falcon 4.0* sia il più realistico simulatore di volo mai apparso sul mercato, ed è certo che questo titolo si imporrà a breve come una nuova pietra miliare nella storia del mondo videoludico. Le lunghe attese degli appassionati del genere non andranno quindi deluse. Innanzitutto, potremo consultare uno dei più dettagliati manuali di volo mai allegati a un gioco per computer, all'interno del quale troveremo gli insegnamenti e i consigli di Pete Bonanni, ex-pilota di F-16 e consulente ufficiale dei programmatori di *Falcon 4.0*. In più di 30 missioni addestrative, intraprenderemo il nostro percorso formativo di piloti da caccia, al termine del quale potremo vantare la qualifica di pronti al combattimento. Ogni aspetto dell'F-16 è stato infatti trasposto all'insegna dell'estremo realismo. Se da un simulatore esigiamo la massima fedeltà all'originale, in *Falcon 4.0* troveremo pane per i nostri denti. Ogni caratteristica tecnica, dai molteplici usi dell'evoluto sistema radar, alla sofisticata avionica di bordo, fino all'armamento con missili e bombe dell'ultima generazione, sono stati riprodotti nei dettagli, ma per i primi voli sul territorio ostile potremo usufruire di alcuni piccoli accorgimenti così da apprendere gradualmente e in poche ore ciò che i veri piloti imparano in anni di accademia. Saremo quindi in grado di configurare ogni aspetto del gioco secondo le nostre esigenze. Avremo a disposizione persino una modalità di "azione immediata", all'interno della quale potremo condurre una battaglia mozzafiato in puro stile sala giochi, concentrandoci unicamente sulla caccia agli avversari senza preoccuparci del piano di volo, della quantità dei missili e del carburante nei serbatoi. L'alto livello di realismo di *Falcon 4.0* non va a discapito della grafica strepitosa. L'intero abitacolo dell'F-16 è stato riprodotto con qualità fotografica, e sederci ai comandi vorrà dire immergersi in un mondo virtuale trasposto in maniera impeccabile, vario sia per situazioni climatiche che per effetti speciali, dove l'intero teatro di guerra coreano è stato ricreato sulla base di mappe militari e foto satellitari. Il cuore di *Falcon 4.0* è la campagna di guerra dinamica, ambientata nei cieli di una Corea nuovamente sconvolta da un conflitto che rischia di minare i già fragili equilibri mondiali. Dal nostro arrivo alla base di partenza, il cronometro comincerà a scandire inesorabile il tempo d'azione. Ogni scenario dei tre disponibili infatti, si evolverà autonomamente in termini di minuti, calcolando l'efficacia di ogni scontro, grazie alla sofisticata intelligenza artificiale.

Potremo scegliere tra una serie di missioni sempre nuove da intraprendere in prima persona, con obiettivi strategici in continuo mutamento, senza disdegnare il rifornimento in volo e il coordinamento degli attacchi da parte dei potenti aerei radar AWACS. L'esito di ogni volo influenzerà le sorti del conflitto, che potrà vedere l'entrata in guerra anche di Russia e Cina coi loro temibili arsenali.

Starà a noi anche la decisione del carico bellico, del piano di volo e del numero dei nostri gregari di formazione, con cui, una volta in azione, potremo coordinare gli attacchi grazie alla radio di bordo proprio come dei veri Top Gun. Scaldiamo quindi i nostri PC e prepariamoci a volare sulle ali della gloria con *Falcon 4.0*!

In *Falcon 4.0* piloteremo uno dei più moderni e versatili caccia degli Stati Uniti in una serie di missioni da brivido! Gli elementi che fanno di questo gioco un vero e proprio capolavoro sono l'eccezionale grafica a livello foto-realistico e l'assoluto realismo della simulazione.

TOCA 2

SCHIACCIAMO L'ACCELERATORE

Uno dei giochi più apprezzati dal pubblico della PlayStation sta per arrivare finalmente anche sugli schermi dei nostri PC: parliamo, naturalmente, di *TOCA 2*, il frenetico gioco automobilistico che ci pone alla guida di "normali" vetture – ma senza limiti di velocità!

In questo spettacolare titolo della Codemasters troviamo tutto ciò che aveva reso *TOCA* un ottimo gioco, migliorato notevolmente per offrirci un'esperienza automobilistica ancora più soddisfacente e realistica.

Di primo acchito, quello che lascia a bocca aperta anche il giocatore più smaliziato è la grafica. Se il nostro computer è dotato di una buona scheda acceleratrice per la grafica tridimensionale, avremo modo di goderci immagini davvero stupefacenti, con macchine dettagliatissime che sfrecciano su circuiti altrettanto dettagliati, mentre le condizioni climatiche cambiano attorno a loro. Questo ultimo punto, che potrebbe sembrare una semplice gradevolezza grafica, ha in realtà un impatto notevole sul gioco. Infatti, durante le corse potrà capitare di vedere il cielo oscurarsi, mentre cadono le prime gocce di pioggia, il che ci costringerà a fare una rapida fermata ai box (che erano assenti nella prima edizione del gioco) per sostituire gli pneumatici con altri più appropriati alle mutate condizioni della pista.

Una volta superato lo stupore per la grafica, potremo finalmente soffermarci sul gioco vero e proprio – e le sorprese non mancheranno neanche in questo campo. Anche se all'inizio saremo limitati nella nostra scelta di vetture e percorsi, la vittoria in una gara ci permetterà di accedere a piste e veicoli extra, sempre più avvincenti ed entusiasmanti, fino ad arrivare a poter sfidare i professionisti al livello di difficoltà più elevato.

Naturalmente, i percorsi principali sono quelli del vero campionato TOCA britannico, ma tra quelli aggiuntivi troviamo anche alcune chicche progettate dagli sviluppatori del gioco, tra le quali una spettacolare (anche se lenta) pista alpina e un velocissimo percorso che costeggia un lago – fenomenale! Infine, per la gioia di tutti gli aspiranti piloti, *TOCA 2* supporterà anche i volanti con tecnologia a ritorno di forza (ad esempio l'eccellente Wingman Formula Force Feedback di Logitech), offrendoci un'esperienza ancora più realistica e avvincente.

Prepariamoci a corse senza limiti con *TOCA 2* per PC!

CASA: UBI SOFT
WEB: www.ubisoft.com
SVILUPPATORE: INTERNO
DISTRIBUTORE: 3D PLANET
PREZZO: L. 99.900
GENERE: STRATEGIA

UPRISING 2

DEDICATO A...

Tutti gli appassionati di giochi strategici e giochi d'azione troveranno pane per i loro denti in questo titolo che unisce il meglio dei due mondi, immergendo il tutto in un universo dalla grafica sublime.

SALTIAMO NELLA CABINA DI PILOTAGGIO DEL VEICOLO CORAZZATO WRAITH E TUFFIAMOCI IN UN MONDO DI SUONI E COLORI. PER LIBERARE L'UMANITÀ DAL DOMINIO DEI MALEVOLI TRICH.

La 3DO ha finalmente pubblicato il seguito dell'appassionante *Uprising*, il gioco che, l'anno scorso, diede il via al fenomeno dei "giochi strategici in prima persona". Si tratta di giochi strategici, in cui però la gestione delle risorse e delle unità viene condotta dal campo di battaglia stesso, con una visuale in soggettiva molto simile a quella dei classici sparatutto 3D.
Il più evidente pregio di questo genere di giochi è, naturalmente, l'unione della frenesia tipica dei giochi d'azione (dato che siamo nel vivo della battaglia) alla profondità che troviamo nei giochi di strategia (perché siamo noi a gestire direttamente le tattiche usate dalle unità in gioco!).
Inoltre, grazie alle nuove tecnologie nel campo della grafica tridimensionale, questi giochi riescono spesso a offrirci delle visuali spettacolari, al livello dei più avanzati giochi d'azione, mentre i giochi strategici classici sono limitati a visuali "dall'alto", molto meno avvincenti e immersivi.
Nel caso di *Uprising 2*, tutti questi pregi sono ben evidenti, sin dal primo momento di gioco. Basta iniziare con le missioni di allenamento per trovarsi catapultati in una realtà virtuale abbacinante e coinvolgente, che non ci lascia un attimo di tregua.
In *Uprising 2* dovremo aggirarci nei canyon di decine di mondi a bordo del nostro Wraith, un poderoso veicolo corazzato in grado di montare molte armi diverse – dai laser (l'arma principale, che non richiede munizioni) ai missili a ricerca automatica, dalle torpedini sotterranee alle testate nucleari tattiche. Lo scopo primario delle nostre esplorazioni è rintracciare una postazione adeguata alla costruzione della prima Cittadella, la base di comando fortificata che coordina lo sviluppo delle altre strutture.
Una volta costruita la Cittadella potremo dedicarci alla produzione di energia (la risorsa grazie alla quale potremo costruire e riparare le altre unità e strutture) e di adeguati impianti produttivi, in base alle nostre esigenze. Sebbene la Cittadella sia dotata di una torretta laser molto potente, dovremo anche preoccuparci di installare mitragliatrici laser e basi di contraerea, per fronteggiare i continui assalti dei feroci Trich, gli alieni contro cui stiamo combattendo la nostra guerra disperata. Solo quando tutto sarà pronto, potremo lanciarci alla ricerca del nemico, sempre a bordo del Wraith ma stavolta supportati dalle unità prodotte, che potremo richiamare in qualunque momento, dovunque ci si trovi sulla mappa.
Per aiutarci nella missione, il Wraith è anche dotato di un sofisticato sistema di Intelligenza Artificiale, in grado di suggerirci quali unità richiamare a seconda della situazione in cui ci troviamo – ad esempio, basi contraeree per rintuzzare gli assalti dei bombardieri nemici, fanteria e bombardieri per demolire le installazioni dei malvagi Trich, carri armati per proteggere la nostra avanzata e via dicendo – e sarà sufficiente premere un tasto perché venga dato l'ordine appropriato.
Come se non bastasse, al completamento di ogni missione guadagneremo denaro, utile per portare avanti ricerche scientifiche che ci permettono di potenziare i nostri armamenti e acquistare unità di supporto da utilizzare durante gli scontri; inoltre, di tanto in tanto la nave madre in orbita attorno al pianeta su cui compiamo la missione riuscirà a paracadutarci delle casse contenenti munizioni, unità extra e via dicendo, permettendoci di risolvere situazioni apparentemente insuperabili.
Concludiamo sottolineando le fenomenali potenzialità multigiocatore di *Uprising 2*: basta un collegamento a Internet per trovare decine e decine di giocatori da sfidare, su mappe di ogni tipo (che potremo anche creare, grazie all'editor che troviamo sul CD) – il massimo per la longevità di un gioco.

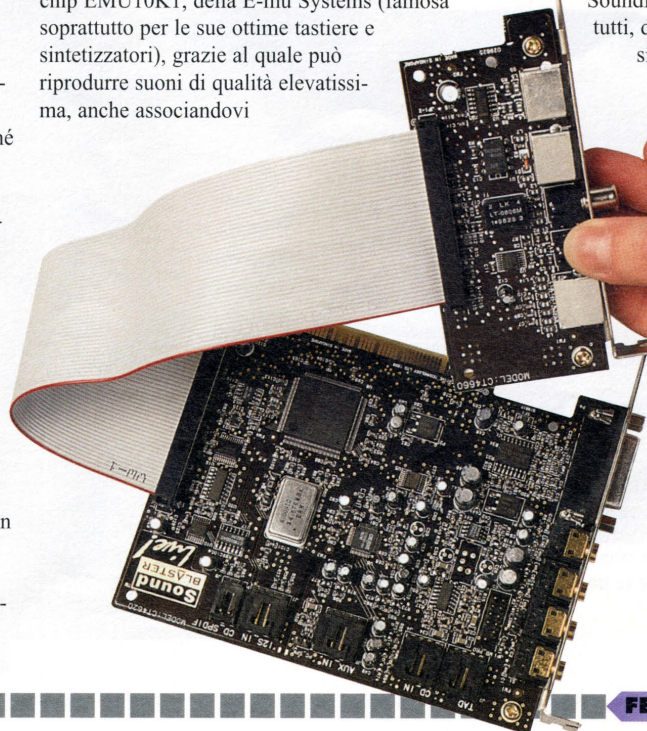
Nell'immagine a sinistra possiamo vedere le nostre micidiali armi all'opera. Tuttavia, oltre a distruggere i nemici in prima persona, dovremo coordinare l'azione di tutte le nostre altre unità.

SOUND BLASTER LIVE!

Tutta la storia dei videogiochi è stata caratterizzata da un continuo inseguimento del realismo perfetto: ai tempi della sua uscita, ogni videogioco ha cercato di proporsi come nuovo termine di paragone, anche se spesso era sufficiente qualche mese perché ne uscisse uno ancora più avanzato. L'aspetto più evidente di questa evoluzione è, chiaramente, la grafica – dalle linee bianche su schermo nero dei primi videogiochi, alle scene sconvolgenti di *Half-Life*, è innegabile che vi sia stato un progresso continuo ed esaltante. Tuttavia, quello che vediamo sui nostri schermi in questi giorni (purché il nostro computer sia dotato di scheda 3D) è molto vicino ad essere quanto di meglio si possa avere su un monitor e, soprattutto, è assolutamente soddisfacente anche per il giocatore più smaliziato ed esigente. È naturale, dunque, che l'attenzione degli sviluppatori inizi a muoversi verso altri lidi nella continua ricerca della perfezione, ed è ragionevole che, dopo la grafica, l'oggetto delle amorevoli cure dei programmatori sia l'audio dei giochi.

Proprio come per la grafica 3D, anche nel campo del sonoro il software e l'hardware si stanno sviluppando parallelamente, per portarci a sempre nuove vette d'eccellenza – rappresentate in questo momento dalla nuova scheda audio Creative: la SoundBlaster Live!

Questa scheda, attualmente disponibile in due versioni, offre quanto di meglio si possa volere per rendere l'esperienza videoludica qualcosa di unico e realistico, grazie a un hardware eccezionale e a una libreria di programmazione che permette agli sviluppatori di sfruttare fino in fondo le potenzialità della scheda. La SoundBlaster Live! è basata sul potentissimo chip EMU10K1, della E-mu Systems (famosa soprattutto per le sue ottime tastiere e sintetizzatori), grazie al quale può riprodurre suoni di qualità elevatissima, anche associandovi degli effetti come eco, riverbero e chorus in tempo reale. Naturalmente, la potenza di questa scheda è particolarmente apprezzabile quando ne sfruttiamo le caratteristiche di suono 3D. Grazie al sistema FourPoint Surround (che comprende quattro altoparlanti con supporti e un poderoso subwoofer) il suono tridimensionale prodotto dalla scheda viene diffuso in modo cristallino e senza perdita di qualità – ci sembrerà di essere davvero dentro il gioco. Se questo non ci bastasse ancora, comunque, la SoundBlaster Live! offre anche un eccellente sistema per i compositori dilettanti, grazie al completo supporto MIDI (che permette di avere oltre 570 strumenti che suonano contemporaneamente) e alla fenomenale qualità del sonoro digitale, sia in ingresso che in uscita. Infine, nella confezione della scheda troveremo anche una nutrita schiera di programmi e di demo di giochi: si va da SoundForge, per la modifica dei suoni digitali, a CakeWalk Pro per la creazione di tracce MIDI, ad una edizione limitata di *Unreal* della Epic Megagames, ottimizzata per sfruttare tutte le potenzialità della scheda. Insomma, la SoundBlaster Live! è il prodotto giusto per tutti, dal giocatore più accanito al compositore dilettante.

CASA: INTERPLAY
WEB: www.interplay.com
SVILUPPATORE: BIOWARE
DISTRIBUTORE: HALIFAX
PREZZO: L. 109.000
GENERE: GdR

BALDUR'S GATE

DEDICATO A...

Gli appassionati di giochi di ruolo su PC potranno trovare in Baldur's Gate pane per i loro denti. La scelta di personaggi giocabili e l'intreccio della trama fanno di questo gioco una sfida memorabile in puro stile fantasy, tra elfi e sinistri stregoni nei Reami Dimenticati.

LA MAGIA DEI REAMI DIMENTICATI STA PER SPALANCARE DAVANTI AI NOSTRI OCCHI LE PORTE DI UN UNIVERSO FANTASTICO. IMMERGIAMOCI IN *BALDUR'S GATE* E NELLE SUE AVVENTURE AI LIMITI DELL'IMMAGINAZIONE.

Immaginiamo un mondo fiabesco, in cui i delicati equilibri della nostra tranquilla esistenza stanno per essere sconvolti da una sinistra profezia. Dove non arriva la nostra immaginazione ci verrà in aiuto *Baldur's Gate*, uno dei più completi titoli a tenere alto il nome dei giochi di ruolo su PC. Una volta caricato il gioco nel computer, potremo modellare il nostro alter ego all'interno dei Reami Dimenticati. Per affrontare le insidie di *Baldur's Gate* dovremo infatti decidere se interpretare un prode guerriero, un saggio chierico, un mago sapiente, uno scaltro ladro, oppure un personaggio che abbia qualche peculiarità di ognuna di queste classi. Le combinazioni sono praticamente infinite e, oltre alla variabile della professione, potremo caratterizzare il nostro eroe come appartenete a una razza tipica del genere fantasy, ad esempio quella degli elfi o quella dei nani. *Baldur's Gate* utilizza infatti le regole e l'ambientazione di uno dei Giochi di Ruolo più apprezzati al mondo cioè Advanced Dungeons and Dragons. Partendo dalla cittadella di Candlekeep, andremo incontro al nostro destino, mentre il mondo attorno a noi verrà sconvolto da una serie di avvenimenti imprevedibili che influenzeranno il corso della nostra avventura. Accanto alla trama principale, infatti, si svolgeranno una quantità di vicende apparentemente secondarie, ma che permetteranno al nostro personaggio di conoscere nuovi compagni di viaggio, o di racimolare tesori e armi incantate con cui sconfiggere nemici sempre più potenti. Impareremo presto che la nostra forza risiede ugualmente nella capacità e nell'inventiva del protagonista, come nella compattezza del gruppo e nel gioco di squadra. In *Baldur's Gate* potremo accompagnarci ad altri cinque avventurieri in cui ritrovare le capacità che mancano al nostro personaggio. Una delle più interessanti caratteristiche di questo gioco risiede proprio nella possibilità di giocare anche con altri giocatori in carne ed ossa, collegando più computer in modalità multiutente. Giocando da soli o in compagnia, ci muoveremo all'interno di un mondo spesso ostile, in cui il minimo errore potrebbe condurci all'annientamento dell'intera compagnia di avventurieri, ma in cui le ricompense per i nostri successi riusciranno a risollevare le sorti di interi reami. L'intelligenza artificiale di *Baldur's Gate* ci permetterà la massima libertà d'azione e spesso potremo trovare gli indizi necessari alla nostra avventura dialogando con gli avventori di una locanda, utilizzando al meglio le nostre qualità di investigatori. Naturalmente, non sempre il dialogo sortirà gli effetti desiderati, e dovremo ricorrere alle doti più concrete di combattenti. Dalle risse in taverna, fino agli scontri contro i tenebrosi e spietati cavalieri della morte, tutti i membri della nostra compagnia faranno sfoggio dei loro personali stili di combattimento. Potremo ordinare ai rudi guerrieri di impegnare il nemico in un furioso corpo a corpo a colpi di ascia bipenne, mentre lo stregone del gruppo prepara un potente incantesimo che si abbatterà sugli avversari con effetti speciali spettacolari.
Di contro gli orrendi mostri , trovandosi a malpartito, potranno decidere di ritirarsi e sparpagliarsi in modo da attirare i nostri prodi verso trappole e trabocchetti letali. Ogni battaglia potrà degenerare in una lotta senza quartiere, ogni crocevia sulla nostra strada potrà riservare una sorpresa, e ogni giorno una nuova avventura da raccontare ai nostri nipotini davanti al camino. Insomma *Baldur's Gate* è il vero sinonimo di avventura!

In *Baldur's Gate* **potremo esplorare un mondo fantasy davvero accurato e pieno di vita: da segnalare la possibilità di giocare in multiplayer con i nostri amici!**

PC HELP ZONE

JOINT STRIKE FIGHTER

Nonostante sia trascorso più di un anno dall'uscita di questo titolo, *Joint Stike Fighter* si dimostra ancora molto giocabile e graficamente accurato. Anche il soggetto rimane all'avanguardia, potremo infatti pilotare due aerei dell'aeronautica U.S.A. tuttora top secret.

CTRL+G+O - perdiamo immediatamente la missione
CTRL+G+U - aumenta le armi
CTRL+S - cambia i colori
CTRL+T+U - supervelocità (mach 10000)
CTRL+C+O - vinciamo immediatamente la missione

COLIN MCRAE RALLY

Se siamo appassionati di sbandate e controsterzi sulle strade di tutto il mondo, ecco alcuni trucchi per migliorare le nostre prestazioni a *Colin McRae Rally*, un gioco che offre spunti interessanti anche ai giocatori più entusiasti di questo sport:

ALIENGOO - modifica le sospensioni della vettura
BACKAGAIN - inverte il senso di marcia di tutti i circuiti (dalla fine all'inizio)
BIGGUNS - raddoppia la potenza
CHOIRBOY - cambia la voce di Nicky
DARKSIDE - guidiamo su tutte i tracciati con il buio
FREEWAY - abilita tutti i circuiti
PASSEDOUT - dà il controllo a Nicky
PRESSFAST - aumenta la potenza e velocità
ROCKETMAN - attiva il turbo boost
SPECIALED - modalità replay
TURNBACK - cambia la risposta dello sterzo
WHITEOUT - guidiamo su tutti i tracciati con la nebbia

MORTAL KOMBAT 4

Uno dei titoli che hanno contribuito a scrivere la storia del genere picchiaduro è arrivato al quarto capitolo. Gli ingredienti sono quelli di sempre: protagonisti cattivissimi e mosse al limite delle umane possibilità. Per utilizzare queste scorciatoie dovremo entrare nella modalità "pratica" e posizionarci sul menu che da accesso ai livelli di difficoltà. Premiamo per dieci secondi LK e BLK e appariranno altre 4 opzioni sullo schermo:

Endings – on/off
Fatality1 – on/off
Fatality2 – on/off
StageFatality – on/off

Per cambiare i vestiti ai nostri eroi invece, dovremo posizionarci nel menu di scelta e premere "start" più un qualunque pulsante di azione per girare due volte l'immagine del personaggio. Per Sonya e Tanya lo schermo va ruotato 3 volte.

WINGMAN FORMULA FORCE FEEDBACK

SE VOGLIAMO OTTENERE SEMPRE DI PIÙ DAL NOSTRO SIMULATORE DI GUIDA PREFERITO, NON CI RESTA CHE GIOCARLO CON QUESTO VOLANTE DALLE PRESTAZIONI VINCENTI.

Rombano i motori, la tensione aumenta, mentre le nostre mani si stringono attorno al volante e il piede freme sull'acceleratore. Una sensazione che potremo provare rimanendo comodamente seduti in poltrona, senza le cinture di sicurezza che ci costringono all'interno dell'angusto abitacolo della nostra monoposto preferita, grazie al nuovo volante WingMan Force Feedback. Se non ci basta più un simulatore di guida dell'ultima generazione per sentirci proiettati completamente all'interno dell'emozionante mondo delle quattroruote, allora WingMan Force Feedback è quello che fa per noi. L'ultima frontiera nella tecnologia delle periferiche di gioco permette, oltre al controllo più preciso della vettura, anche una sensazione concreta delle forze fisiche che agiscono sulla nostra automobile. Il kit di casa Logitech comprende volante e pedaliera, ambedue caratterizzati da una linea aggressiva e compatta. L'aspetto esteriore del volante è tale da renderlo adeguato a una vera vettura sportiva. Modellato con una forma perfettamente anatomica, consente un'ottima presa e permette di pilotare con una padronanza millimetrica in qualsiasi gioco di corse automobilistiche. Sulle razze dello sterzo sono collocati quattro tasti completamente programmabili per le funzionalità più disparate, posizionati in modo da essere facilmente raggiunti senza staccare le mani dall'impugnatura. Inoltre, la dotazione comprende anche il cambio a bilanciere, essenziale nella forma e posizionato in modo da riprodurre il funzionamento di quelli da formula uno. La pedaliera invece ha una base ampia ed è assicurata al terreno dai gommini antiscivolo. I due pedali hanno una corsa molto breve, in modo da garantire una risposta immediata alle richieste di velocità dei tracciati. Come se non bastasse, la dotazione di base del WingMan Force Feedback, comprende ben tre CD-ROM con un invidiabile corredo di driver e programmi per ottimizzare la configurazione della periferica. Tra i profili di gioco già impostati potremo trovare quelli di *Monster Truck Madness 2* e *FPS: Ski Racing*. Ma non solo: per collaudare subito il nostro volante sono stati inclusi anche due giochi completi del calibro di F1 *Racing Simulation* e *Motorhead*, che supportano il ritorno di forza. Proprio con *F1 Racing Simulation* la resa del WingMan Force Feedback permette di ottimizzare le sensazioni del modello di guida, già estremamente realistico. Il ritorno di forza, infatti, sottolinea maggiormente l'importanza delle differenze di assetto nelle varie vetture, aspetto che è stato riprodotto nel gioco grazie alla consulenza preziosa della Renault e dell'ingegnere di pista del pilota Jean Alesi.

Inoltre, durante una gara sotto la pioggia, potremo finalmente percepire la sensazione di alleggerimento sullo sterzo quando l'auto perde aderenza sull'asfalto umido, e controsterzare fino a far ritornare le ruote a mordere la strada. La precisione e la velocità nella risposta degli effetti è garantita dalla possibilità del WingMan Force Feedback di utilizzare non solo il collegamento al PC attraverso la porta seriale, ma anche quello con interfaccia USB (Universal Serial Bus).

Concludendo, liberiamo il nostro cuore sportivo grazie a questo volante da Formula uno.

DEDICATO A...

Chi desidera proiettarsi completamente nei giochi di corsa su quattro ruote. Con l'effetto del ritorno di forza potremo sentire realmente la strada sotto la nostra monoposto da gara, e impostare curve e chicane come veri piloti professionisti.

PSX HELP ZONE

WILD 9

Un gioco colorato e pieno di trovate divertenti, quest'ultimo gioco a piattaforme di Interplay tende a diventare frenetico e indiavolato. Ogni tanto può far comodo poter ricorrere a un piccolo aiuto, solo per superare gli ostacoli più difficili. Ecco qualche combinazione, utile per raggiungere i livelli davvero impegnativi.

Destra, Su, Sinistra, O, Su, O, O – Modalità Raggio Rosso
X, O, R1, Destra, Triangolo, X, Triangolo – Aggiungi 10 missili
R1, X, R1, Destra, Quadrato, Destra, Quadrato – Aggiungi 10 Granate
R1, Triangolo, L1, Sinistra, Triangolo, O, X – Recupera energie
Su, Sinistra, Giù, R2, Destra, Quadrato, X – Scopri tutti i livelli

APOCALYPSE

Bruce Willis torna a colpire in un'avventura di azione e colpi di scena, questa volta sugli schermi PlayStation in una storia di manipolazioni genetiche, con la partecipazione straordinaria dei Cavalieri dell'Apocalisse.
Per riuscire ad attivare i codici, basta mettere in pausa il gioco con il tasto "Start" e digitare la sequenza desiderata, avendo l'accortezza di tenere premuto L1.

Quadrato, O, Su, Giù, X, Quadrato – Per avere tutte le armi
Triangolo, Su, X, Giù – Per accedere a tutti i livelli
Giù, Su, Sinistra, Sinistra, Triangolo, Su, Destra, giù – Per essere invincibili

MOTO RACER 2

Prepariamoci a una sfida agguerrita su motori a due ruote. Il gioco della Electronic Arts non ha nulla da invidiare ai suoi rivali in quanto a velocità, adrenalina e fluidità. Per migliorare la qualità delle nostre partite basta ricorrere a qualche trucchetto innocente. Le sequenze devono essere digitate nel menu principale, con il cursore puntato sull'opzione di Start. Un suono particolare ci indicherà l'entrata in funzione del trucco.

O, Quadrato, Destra, Sinistra, L1, R1, X – Per rallentare le moto gestite dal computer
Su, Su, Su, Destra, Sinistra, Triangolo, X – Per accedere alle moto Ultra veloci
Giù, Su, Destra, Destra, Destra, L1, R1, X – Per accedere alla modalità speculare nelle gare singole e di allenamento

FILO DIRETTO

PC CD-ROM

X-COM INTERCEPTOR

Sto giocando da qualche tempo a *X-Com Interceptor* e mi piace moltissimo. Purtroppo, però, non sono ancora diventato molto bravo e in alcuni punti mi trovo davvero in difficoltà, soprattutto per mancanza di denaro. C'è qualche codice per aumentare i soldi a disposizione?
Luca

Come in quasi tutti i giochi più recenti, anche in *X-Com Interceptor* ci sono dei codici che permettono di ottenere in modo "fraudolento" tutto quello che vogliamo (o quasi), tra cui anche i soldi necessari. Per attivare quelli di questo eccellente misto tra gioco strategico e simulatore di combattimento spaziale, basta premere CTRL+E, al che si dovrebbero udire due beep.
A questo punto, possiamo inserire i seguenti codici:

BATTLECHEAT – abilità tutte le gabole in combattimento
FILLERUP – Permette di avere un'autonomia di volo illimitata
CANTTOUCHTHIS – Rende invulnerabili
KNOWITALL – Porta a termine tutte le ricerche in corso
QUICKBASE – Completa la costruzione di tutte le basi
PAYDAY – Aumenta il denaro a nostra disposizione

G-POLICE

Non riesco a passare la missione di G-Police in cui si deve impedire che dei robot distruggano la città, avete qualche suggerimento da darmi su come fare per completarla?
Paolo

Per fortuna ci hai chiesto aiuto! Essendoti fermato alla quarta missione, forse avrai nuovamente bisogno di questi trucchi più avanti...
Eccoti qualche codice che puoi digitare dal menu principale, per attivare i trucchi di questo spettacolare sparatutto futuristico:

WOOWOO – Rinnova i segnalatori per i rinforzi
BENIHILL – Cambia i veicoli in modo buffo...
PANTALON – Per accedere alle missioni segrete (dal menu di allenamento)
DOOBIES – Scudi infiniti
MRTICKY – Armi infinite

TOMB RAIDER 3

Ho appena comprato il meraviglioso *Tomb Raider 3*, e sono già riuscito ad andare abbastanza avanti nelle avventure di Lara. Il problema è che mi sono bloccato nel livello del fiume Gange, perché non riesco a scendere dal quad...
Simone, Roma

In effetti, non è subito chiaro come scendere dalla moto (o dalla barca del primo livello in Antartide); tuttavia non è assolutamente difficile farlo: basta tenere premuto il tasto "Capriola" e una freccia laterale perché Miss Croft torni a camminare con le sue gambe.

FIFA 99 FIFA 99

PlayStation

FIFA 99

"Ho acquistato da poco *FIFA '99*, il mio primo gioco di calcio. Vorrei qualche consiglio per riuscire a giocare meglio".
Luigi

Anzitutto, non conviene mai selezionare le modalità avanzate di gioco, almeno per le prime partite. Teniamo i parametri a un livello "normale" o inferiore per riuscire ad acquisire i controlli del gioco. Uno degli errori più comuni consiste nel trattenere a lungo la palla con lo stesso giocatore, nel tentativo di segnare. Di solito, il giocatore in possesso di palla è il più lento e tende a essere intercettato con facilità dagli avversari. Per ovviare al problema, basta passare ai compagni, cercando di individuare i giocatori smarcati. In fondo, basta seguire le stesse logiche che possiamo applicare in una normale partita. Talvolta, conviene lanciare il pallone a compagni in posizione arretrata, prima di poter trovare lo spazio necessario per un'avanzata in profondità.
Un ultimo accorgimento; se abbiamo ormai il fiato di un avversario sul collo, conviene sempre passare a un compagno dritto davanti a noi, piuttosto che tentare un difficile passaggio laterale, decisamente più lento.

BREATH OF FIRE III

"Cosa me ne faccio di tutti i pesci che prendo? Mi sembra che i loro benefici siano poca cosa, rispetto al problema di catturarli..."
Massimo '70

I pesci e tutti trofei di pesca sono un elemento fondamentale per ottenere alcuni degli oggetti più rari del gioco. Quando abbiamo una degna scorta, è sufficiente andare in un luogo dove è possibile pescare un Manillo. Usiamo il Coin come esca e attendiamo con pazienza l'arrivo del simpatico mercante acquatico. Il Manillo rifiuta pagamenti tradizionali, preferendo combinazioni di pesci. La merce del Manillo varia da luogo a luogo e per ottenere gli oggetti più belli sono indispensabili i pesci veramente rari. Inutile, quindi, utilizzare i pesci per altri scopi, tranne nelle situazioni di vita o di morte.

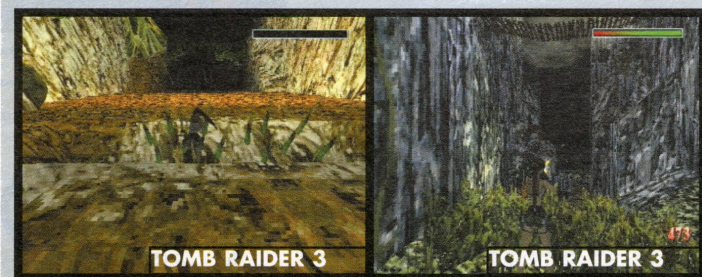
GEX 3D

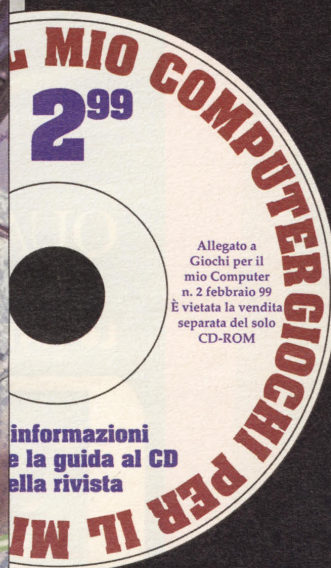
"*Gex* è troppo simpatico, ma ogni tanto trovo dei livelli difficili, che non riesco a superare come vorrei..."
Stefano

Ci capitano spesso domande su questo simpatico personaggio. Cogliamo l'occasione per rendere la vita più facile ai suoi numerosi appassionati con un trucco per diventare invincibili.
Mettiamo in pausa il gioco ed evidenziamo l'opzione di "Quit". Basta poi digitare la seguente combinazione, tenendo premuto L2: Sinistra, Destra, Triangolo, Giù, Destra, Sinistra.

DEAD BALL ZONE

"Sono un grande fan di questo gioco. Esistono trucchi per avere squadre nuove?"
Roberto

Esiste un trucco facile facile non soltanto per le squadre, ma anche per qualche stadio aggiuntivo. Nella schermata dei linguaggi, evidenziamo l'Italiano, poi teniamo premuti contemporaneamente R1, L1 e Quadrato per otto secondi esatti. A questo punto, dovremmo poter disporre di ogni possibile squadra e ogni stadio.

TOMB RAIDER 3 TOMB RAIDER 3

E' IN EDICOLA

Per chi vuole giocare alla grande. A sole 9.900 lire con in regalo un CD ROM pieno di fantastici giochi

IL MIO CASTELLO EDITORE

UNION GAME ZONE

Gioca on line con http://gamezone.uol.it

Dove inizia il divertimento

OLTRE 100 NEGOZI, PIÙ DI 3000 VIDEOGAMES, TUTTE LE NOVITÀ E LE ANTEPRIME...

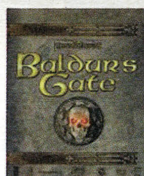
EVENTO del MESE

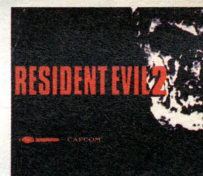
QUAKE III

Nella UNION GAME ZONE potrai provare il più atteso gioco del mese

Fantastici omaggi* per tutti!

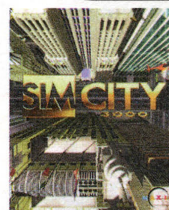
Le ANTEPRIME del MESE

Falcon 4

Baldur's Gate

Mith 2

REsident Evil 2

Le NOVITÀ del MESE

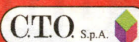
Toca Touring II

Scudetto 3

Simcity 3000

Turok 2

INDIRIZZI NEGOZI UNION GAME ZONE

DOVE Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

Da noi ogni 2 giochi 1 in OMAGGIO

Richiedi la card

* Salvo esaurimento scorte

Acquistando un gioco, una rivista Game inclusa*